

**ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN  
PERMAINAN BAHASA DALAM *DISPLAY PICTURE*  
*BLACKBERRY MESSENGER***

**NASKAH PUBLIKASI  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1  
Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah**



**Diajukan Oleh :  
ARDYANTO PRISTIANA  
A 310090114**

**PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2014**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

---

**Surat Pernyataan Artikel Publikasi Ilmiah**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir:

Nama : Prof. Dr. Markamah, M.Hum

NIP : 195804141987032001

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Ardyanto Pristiana

NIM : A 310090114

Fakultas / Jurusan : FKIP / Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah

Judul : **ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN PERMAINAN BAHASA DALAM DISPLAY PICTURE BLACKBERRY MESSENGER**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Desember 2013

Pembimbing

Prof. Dr. Markamah, M.Hum

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN PERMAINAN BAHASA DALAM *DISPLAY PICTURE BLACKBERRY MESSENGER***

Ardyanto Pristiana, A 310090114, Jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

*Tujuan penelitian ini adalah (1) memaparkan hasil analisis bentuk-bentuk kreatif yang terdapat dalam Display Picture Blackberry Messenger, (2) memaparkan hasil analisis variasi kata yang terdapat dalam Display Picture Blackberry Messenger, dan (3) memaparkan hasil analisis permainan bahasa yang terdapat dalam Display Picture Blackberry Messenger. Sumber data dalam penelitian ini adalah pada Display Picture Blackberry Messenger dengan kode PIN: 2A2B5104. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pustaka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Analisis data menggunakan metode agih dengan teknik lanjutan yaitu teknik parafrase, teknik lesap, dan teknik ganti.*

*Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk kreatif ada lima jenis klasifikasinya, yakni (1) kontras mutlak, (2) peniruan ungkapan populer, (3) kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum, (4) hubungan sebab-akibat tidak logis / logika terbalik, dan (5) bentuk kreatif perbandingan. Kemudian untuk variasi kata ada dua jenis, yakni variasi kata berupa singkatan dan variasi kata berupa akronim. Selanjutnya untuk permainan bahasa ada tiga jenis, yakni (1) permainan bahasa peniruan produk konsumsi, (2) permainan bahasa peniruan iklan / acara televisi, dan (3) permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan. Dalam penelitian ini keseluruhannya terdapat 31 data yang telah sesuai dengan kriteria penelitian. Untuk bentuk kreatif secara keseluruhan ada 20 data. Dari 20 data tersebut, kontras mutlak ditemukan 4 data, peniruan ungkapan populer ditemukan 7 data, kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum ditemukan 4 data, hubungan sebab-akibat tidak logis ditemukan 2 data, sedangkan bentuk kreatif perbandingan ditemukan 3 data. Selanjutnya untuk variasi kata keseluruhannya ditemukan 5 data. Untuk variasi kata berupa singkatan hanya ditemukan 1 data, sedangkan variasi kata berupa akronim ditemukan 4 data. Kemudian yang terakhir untuk permainan bahasa keseluruhan ditemukan 6 data. Dari 6 data tersebut, permainan bahasa peniruan produk konsumsi ada 4 data, permainan bahasa peniruan iklan / acara pada media massa ada 1 data, dan permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan ada 1 data.*

***Kata kunci: bentuk kreatif, variasi kata, permainan bahasa.***

## 1. Latar Belakang Penelitian

Bahasa sangat penting bagi kelangsungan interaksi manusia. Tanpa adanya bahasa, komunikasi tidak akan dapat berlangsung. Bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sistem lambang bunyi arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk kerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berdasarkan pengertian di atas, maka secara garis besar bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dalam masyarakat karena dapat dipahami yang merupakan kesepakatan bersama.

Dalam perkembangannya, bahasa Indonesia banyak dituliskan dalam berbagai media sosial. Salah satu media sosial yang menjadi sarana penulisan bahasa Indonesia adalah *Blackberry Messenger (BBM)*. Menurut Wikipedia Indonesia, *Blackberry Messenger* adalah program pengirim pesan instan yang disediakan untuk para pengguna perangkat *Blackberry*. *BBM* merupakan aplikasi instant yang dapat digunakan oleh pengguna *BlackBerry* yang dirancang khusus untuk dapat berkomunikasi ataupun berkiriman pesan/file ke sesama pengguna *BlackBerry*. *BlackBerry Messenger* dapat menampilkan kontak masing-masing pengguna dengan cara memasukkan *PIN (Personal Identification Number)* dari pengguna lain. Dimana setiap *BlackBerry* yang ada masing-masingnya memiliki *PIN* yang berbeda-beda sebagai ID dari pengguna *BlackBerry* tersebut. Pada *Blackberry Messenger* ini kita kenal yang namanya *Display Picture (DP)*. *Display Picture* adalah sebuah tampilan gambar yang menunjukkan identitas dari user pengguna *Blackberry Messenger*. Dalam perkembangannya, *Display Picture* sekarang tidak hanya berupa gambar/foto asli dari user yang bersangkutan. Saat ini *Display Picture* banyak yang berisikan tulisan-tulisan, maupun bentuk-bentuk kreatif dan permainan bahasa.

Dewasa ini, selain menampilkan foto, para pengguna *Blackberry Messenger* biasanya menampilkan *Display Picture* yang berisikan tulisan-tulisan yang sesuai dengan keadaan/suasana hati dari si pengguna tersebut. Seperti halnya sticker,

*display picture* ini juga merupakan permainan-permainan bahasa sehingga sangat menarik untuk dibaca.

Selain itu, penelitian ini juga di latar belakang oleh beberapa penelitian terdahulu yang sejenis. Penelitian Fitriani (2011) dengan judul penelitian “Analisis Permainan Bahasa, Singkatan, dan Akronim pada Pemakaian Bahasa SMS Gaul di *Handphone*”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk-bentuk permainan bahasa, singkatan, dan akronim pada pemakaian bahasa sms gaul di *handphone*. Hasil penelitian ini antara lain yaitu ciri bentuk kebahasaan SMS gaul di *handphone* berkaitan dengan permainan bahasa, singkatan dan akronim. (1) Permainan bahasa berkaitan dengan pemakaian angka, kata, huruf, symbol, dan variasi perubahan huruf dalam pembentuk kebahasaan SMS gaul di *handphone*. Permainan angka dijabarkan menjadi angka sebagai representasi kata bahasa Indonesia, kata bahasa Inggris, angka sebagai visualisasi lambing bunyi, dan angka sebagai frekuensi pembacaan. Permainan huruf terjadi dengan pemakaian huruf sebagai representasi kata bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Peristiwa permainan kata dengan pemakaian kata bahasa Indonesia yang dituliskan seperti struktur bahasa asing. Permainan symbol atau lambing dengan menggunakan symbol atau lambing sebagai representasi suku kata dan huruf atau dasar kemiripan bentuk ortografis. Variasi perubahan huruf disebabkan karena kedua huruf yang dipertukarkan seditaerah artikulasi atau pendekatan. (2) Adanya singkatan dan akronim. Pada singkatan terjadi proses pengekelan huruf, untuk menentukan huruf yang dapat mengacu pada kata yang dimaksud. Pengekelan tersebut diklasifikasikan menjadi pengekelan satu huruf, pengekelan dua huruf, dan pengekelan tiga huruf. Pada akronim dalam SMS gaul terbentuknya terjadi karena disisipi bahasa asing.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fitriani adalah berhubungan dengan permainan bahasa, singkatan dan akronim yang terdapat dalam media telepon seluler. Adapun perbedaannya, penelitian ini berfokus pada kebahasaan dalam *Display Picture Blackberry Messenger*, sedangkan penelitian Fitriani berfokus pada segi kebahasaan SMS gaul di *handphone*.

Penelitian Prasetya (2001) dengan judul skripsi “Fungsi Pengungkapan, Variasi, Kalimat, dan Manfaat Isi Pesan Ragam Bahasa *Short Message Service* (SMS) “Kring Pemilu” pada Surat Kabar Solo Pos Bulan Maret 2004”. Penelitian ini mendeskripsikan variasi kalimat dalam penggunaan bahasa sms politik. Artinya, pengirim SMS berposisi sebagai pemberi yang sekaligus sebagai pihak yang memerlukan pesan. Dengan demikian, pengungkapan isi pesan tersebut setidaknya mampu mengubah pandangan masyarakat tentang pendidikan politik yang cenderung dari elite politik masyarakat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Prasetya adalah berhubungan dengan variasi-variasi bentuk kata dan kalimat. Perbedaannya, penelitian ini mengkaji variasi dan permainan bahasa dalam Display Picture Blackberry Messenger, sedangkan penelitian Prasetya mengkaji variasi kata dan bahasa dalam segi kebahasaan SMS masyarakat dalam surat kabar *Solo Pos*.

## **2. Metode Penelitian**

Jenis dan strategi penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yaitu data yang dianalisis itu bukan berupa angka-angka (data kuantitatif), tetapi berupa kata-kata. Dalam penelitian kualitatif kegiatan penyediaan data merupakan kegiatan yang berlangsung secara simultan dengan kegiatan analisis data. Analisis kualitatif fokusnya pada penunjukan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan sering kali melukiskannya dalam bentuk kata-kata bukan angka-angka (Mahsun, 2005:233).

Objek dalam penelitian adalah suatu yang menjadi perhatian suatu penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah wacana *Display Picture pada Blackberry Messenger* yang mengandung bentuk kreatif, variasi/ragam kata, dan permainan bahasa. Sumber data dalam penelitian ini sangat mutlak keberadaannya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mempunyai sumber yang jelas dan pasti. Sumber data dalam penelitian ini adalah pada *Display Picture Blackberry Messenger* dengan kode PIN: 2A2B5104. Karena sumber data ini berasal dari ponsel *Blackberry* milik

peneliti pribadi, sehingga dalam pengambilan data sangat statis dan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif, yaitu data yang terkumpul berpakata dan kalimat *pada Display Picture Blackberry Messenger*. Wujud datanya adalah bentuk kreatif, variasi kata / kalimat, dan permainan bahasa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu data yang diperoleh dikelompokkan ke dalam kategori yang telah ditentukan, setelah data terkumpul dianalisis dengan metode agih. Metode agih adalah metode yang alat penentunya justru bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri (Sudaryanto, 1993: 15). Pada metode agih, teknik yang digunakan adalah teknik dasar Bagi Unsur Langsung (BUL) dan teknik lanjutan yaitu teknik lesap, perluas, ganti, parafrase. *Teknik lesap* dilaksanakan dengan melepasakan (melepaskan, menghilangkan, menghapus, mengurangi). *Teknik perluas* yaitu teknik yang dilaksanakan dengan memperluas satuan lingual yang bersangkutan ke kanan dan ke kiri, perluasan itu menggunakan unsur tertentu. *Teknik ganti* dilaksanakan dengan menggantikan unsur tertentu satuan lingual yang bersangkutan dengan unsur tertentu lain di luar satuan lingual yang bersangkutan. *Teknik parafrase* yaitu teknik yang digunakan dengan mengubah wujud satuan lingual sehingga mengakibatkan berubahnya wujud satuan lingual yang bersangkutan.

### **3. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

*Display Picture* adalah sebuah tampilan gambar yang menunjukkan identitas dari user pengguna *Blackberry Messenger*. Dalam perkembangannya, *Display Picture* sekarang tidak hanya berupa gambar/foto asli dari user yang bersangkutan.

Saat ini *Display Picture* banyak yang berisikan tulisan-tulisan, maupun bentuk-bentuk kreatif dan permainan bahasa. Selain menampilkan foto, para pengguna *Blackberry Messenger* biasanya menampilkan *Display Picture* yang berisikan tulisan-tulisan yang sesuai dengan keadaan/suasana hati dari si pengguna tersebut. Seperti halnya sticker, *display picture* ini juga merupakan permainan-permainan bahasa sehingga sangat menarik untuk dibaca.

### **3.1 Bentuk Kreatif**

Bentuk kreatif yang peneliti maksud adalah tulisan-tulisan yang menarik dan kreatif, sehingga menarik untuk dibaca. Berdasarkan cara penyusunan bentuknya, bentuk kreatif yang peneliti analisis terdapat beberapa cara, yakni (1) kontras mutlak, (2) peniruan ungkapan populer, (3) kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum, (4) hubungan sebab-akibat tidak logis / logika terbalik, dan (5) hubungan perbandingan.

Berikut ini adalah analisis data yang berupa bentuk kreatif.

#### **3.1.1 Kontras Mutlak**

Kontras mutlak adalah cara penyusunan suatu bentuk kreatif dengan mengontraskan dua atau lebih unsur kata maupun kalimat yang saling bertolak belakang artinya. Biasanya unsur-unsur yang digunakan dalam cara kontras mutlak ini adalah unsur-unsur antonim / lawan kata.

Berikut ini analisis data bentuk kreatif kontras mutlak. Pada data 1 gambar 4.1 terdapat tulisan “*aku wes tobat ojo di ajak maksiat*”, cara mengkreasikan adalah mengontraskan “*wes*” dengan “*ojo*”, “*tobat*” dengan “*maksiat*”. Pada kreasi ini juga terdapat keselarasan bunyi pada “*tobat*” dan “*maksiat*”. Kalimat “*Aku wes tobat ojo diajak maksiat*” pada data tersebut merupakan sebuah kalimat yang merupakan bentuk kreatif. Dalam kalimat tersebut terdapat beberapa bentuk kreatif yang menjadikan kalimat itu menarik, di antaranya bentuk “*wes tobat*” dan “*maksiat*”. Jika



diartikan, maka kalimat tersebut berarti “*Saya sudah bertobat, jadi jangan ajak saya untuk melakukan hal yang buruk*”.

### **3.1.2 Peniruan Ungkapan Populer**

Yang dimaksud peniruan ungkapan populer adalah cara penyusunan bentuk kreatif yang sebagian kontruksinya meniru ungkapan-ungkapan populer yang sudah ada sebelumnya. Biasanya unsur-unsur yang digunakan dalam peniruan ungkapan populer adalah ungkapan-ungkapan peribahasa maupun ungkapan-ungkapan iklan.

Berikut ini analisis data bentuk kreatif peniruan ungkapan populer. Pada data 5 gambar 4.5 terdapat tulisan “*Berani PING!!! aku cium*”. Sebagian kontruksi pada data tersebut sejatinya meniru sebuah ungkapan yang sudah ada, yakni “*Berani berbuat, berani bertanggungjawab*”. Dari ungkapan itu, diambil kata “*Berani...*” yang kemudian dilanjutkan dengan bentuk kreasi lain, yakni “*PING!!!*” dan “*Aku cium*”. Pada data ini juga terdapat pengontrasan kata “*Kamu*” yang penulisannya disamarkan pada “*Berani PING!!!*”, dengan kata “*Aku*”. Pada kalimat “*Berani PING!!! Aku cium*” terdapat sebuah bentuk kreatif yaitu kata “*PING*” yang merupakan sebuah istilah sapaan dalam Blackberry Messenger. Istilah “*PING*” ini biasanya digunakan untuk mengawali sebuah percakapan. Kalimat tersebut dapat diartikan “*Jika kamu PING saya, maka kamu akan saya cium*”. Dari arti tersebut, maka kalimat ini merupakan bentuk kreatif.

### **3.1.3 Kontradiksi / Kontras Sebab-Akibat secara Umum**

Kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum adalah cara mengkreasikan suatu bentuk kreatif yang berasal dari unsur-unsur ungkapan sebab-akibat yang sudah umum digunakan. Biasanya unsur-unsur ungkapan tersebut dikreasikan dengan sebuah ungkapan yang baru, sehingga artinya menjadi berbeda, namun masih mengandung sebab-akibat secara umum.

Berikut ini analisis bentuk kreatif kontras sebab-akibat secara umum. Pada data 12 gambar 4.12 terdapat tulisan *“Wanita menangis bukan karena lemah tapi karena gak ada duit buat mereka Shopping”*. Dalam kalimat pada data tersebut mengandung sebuah kontradiksi sebab-akibat. Kreasinya meniru ngkapan yang sudah ada secara umum, yakni *“wanita menangis karena lemah”*. Tetapi pada data tersebut terdapat penyebab yang berbeda, yakni *“wanita menangis karena gak ada duit buat mereka shopping”*. Kalimat *“Wanita menangis bukan karena lemah tapi karena gak ada Duit buat mereka Shopping”* merupakan sebuah bentuk kreatif yang ditunjukkan dengan adanya kata-kata *“gak ada duit”* dan *“shopping”*. Sehingga kalimat tersebut dapat diartikan *“Wanita akan menangis jika mereka tidak memiliki cukup uang untuk berbelanja”*.

#### **3.1.4 Hubungan Sebab-Akibat Tidak Logis / Logika Terbalik**

Hubungan sebab-akibat tidak logis (logika terbalik) adalah cara mengkreasikan suatu bentuk kreatif yang berasal dari dua unsur atau lebih, yang mempunyai hubungan sebab-akibat tidak logis. Maksudnya adalah unsur yang satu dengan lainnya tidak mempunyai kesamaan maksud dan arti, namun tetap digabungkan dengan maksud menjadikan wacana bentuk kreatif tersebut menjadi menarik.

Berikut ini analisis bentuk kreatif sebab-akibat tidak logis. Pada data 16 gambar 4.16 terdapat tulisan *“Hooree..... ora duwe duit....”*. Pada data tersebut terdapat sebuah kasus yang merupakan hubungan tidak logis. Adanya kata *“hooree....”* yang biasanya digunakan dalam situasi riang gembira, namun justru diikuti dengan kalimat *“ora duwe duit...”* yang seharusnya merupakan kalimat yang menunjukkan suatu keadaan susah. Kalimat *“Hooree... Ora duwe duit...”* menjadi sebuah bentuk kreatif karena adanya kata *“Hooree...”*. Kata *“hore”* ini biasanya menunjukkan suatu keadaan yang riang gembira, tetapi dalam data ini kata *“hore”* justru

mengikuti kalimat yang menunjukkan keadaan yang tidak menyenangkan yaitu *“Ora duwe duit (tidak punya uang)”*.

### 3.1.5 Kreasi Perbandingan

Kreasi perbandingan adalah kreasi bentuk kreatif yang berasal dari dua atau lebih wacana yang digabungkan dengan cara membandingkan. Dalam membandingkan ini biasanya menggunakan kata-kata pembanding, yakni *‘seperti’, ‘bagai’, ‘bagaikan’, ‘layaknya’,* dan lain-lain.

Berikut ini analisis bentuk kreatif perbandingan. Pada data 18 gambar 4.18 terdapat tulisan *“Omonganmu koyo toko lor sar legi ‘LUWES’ tenan”*. Data tersebut merupakan kreasi perbandingan yang ditandai dengan adanya kata *“koyo (seperti)”*. Selain itu, kalimat *“Omonganmu koyo toko lor sar legi ‘LUWES’ tenan”* merupakan sebuah bentuk kreatif dengan penerapan bahasa Jawa dan penggunaan nama sebuah tempat sebagai representasi makna yang sesungguhnya. Penjabarannya sebagai berikut: *“koyo”* berarti *“seperti”*, *“lor”* berarti *“utara”*, *“sar”* berarti *“pasar”*, *“luwes”* berarti *“terampil”*. Tetapi dalam konteks ini, kata *“luwes”* yang dimaksud adalah nama sebuah swalayan/toko. Sehingga arti keseluruhannya adalah *“Omonganmu/perkataanmu seperti nama toko/swalayan yang ada di sebelah utara Pasar Legi, Luwes tenan (pandai berbicara / pandai memutar-balikkan perkataan)”*.

## 3.2 Variasi Kata

Dalam hal ini, yang dimaksudkan dengan variasi kata adalah mengenai bentuk-bentuk ragam bahasa seperti singkatan dan akronim. Kebanyakan data variasi kata yang ditemukan pada *Display Picture Blacberry Messenger* adalah data-data yang berupa singkatan maupun akronim. Berikut ini adalah analisis data variasi kata yang sudah peneliti temukan.

### 3.2.1 Singkatan

Singkatan merupakan bentuk-bentuk kependekan dalam bahasa Indonesia yang muncul karena terdesak oleh kebutuhan berbahasa secara praktis dan cepat (Morelent, 2007:13).

Pada data 1 gambar 4.21 terdapat tulisan “*LDR = Lelah Disiksa Rindu*”. Kata “*LDR*” tersebut merupakan representasi dari kata “*LDR*” yang sebenarnya yang berarti “*Long Distance Relationship*”. Sedangkan dalam data ini kata “*LDR*” diartikan “*Lelah Disiksa Rindu*”. Sebenarnya memang pengartiannya ini juga berdasarkan dengan arti “*LDR*” yang sesungguhnya, yaitu suatu hubungan percintaan secara jarak jauh. Karena dilakukan dengan jarak jauh, maka “*LDR*” dijabarkan sebagai ungkapan perasaan yang lelah karena disiksa rasa rindu.

### 3.2.2 Akronim

Akronim merupakan kependekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata, atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata yang sesuai dengan kaidah fonotaktik bahasa yang bersangkutan (Kridalaksana, 2001:5).

Pada data 2 gambar 4.22, terdapat fenomena pembentukan akronim yang berasal dari kata leksikal. Kata leksikal merupakan kata yang memiliki makna leksikal. Bentuk utama yang disoroti pada data tersebut adalah kata “*SELOW*”. Kata ini merupakan representasi dari kata bahasa inggris “*SLOW*” yang berarti tenang/pelan-pelan. Kata “*SELOW*” akhir-akhir ini banyak diucapkan oleh kaum muda, dan termasuk ke dalam bahasa gaul. Pada data tersebut, kata “*SELOW*” merupakan akronim dari “*Selalu tEnang waLau Otak kacauW*”. Jadi, arti dari kata “*SELOW*” ini berhubungan dengan arti kata “*SLOW*” yang sebenarnya, yaitu keadaan yang tetap tenang/pelan-pelan.

### **3.3 Permainan Bahasa**

Menurut Wijana (2006:58-59), permainan bahasa adalah eksploitasi unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, kata, frase kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa hingga elemen itu secara gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya.

Dalam penelitian ini, ada beberapa jenis permainan bahasa, yakni (1) permainan bahasa peniruan produk konsumsi, (2) permainan bahasa peniruan iklan / acara televisi, dan (3) permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan.

#### **3.3.1 Permainan Bahasa Peniruan Produk Konsumsi**

Permainan bahasa ini adalah permainan bahasa yang terbentuk / tercipta dari peniruan nama dan tampilan dari produk-produk konsumsi, seperti produk obat, produk rokok, produk minuman, dan lain-lain. Berikut ini hasil analisis dari permainan bahasa peniruan produk konsumsi.

Pada data 1 gambar 4.26 terdapat pengkreasian antara gambar sebuah produk obat sakit kepala "*Paramex*" dengan kalimat "*Habis Duit*". Penulisan "*Habis Duit*" tersebut didasarkan pada sebuah kenyataan dimana apabila seseorang yang tidak memiliki uang / kehabisan uang, maka orang itu akan pusing. Sehingga pemilihan sebuah representasi gambar produk obat sakit kepala memang sangat cocok untuk data tersebut.

#### **3.3.2 Permainan Bahasa Peniruan Nama Tempat / Nama Bangunan.**

Permainan bahasa ini merupakan suatu bentuk permainan bahasa yang meniru / mengadopsi bentuk dan tampilan nama dari suatu tempat. Biasanya nama tempat yang ditiru adalah tempat-tempat umum, seperti toko, swalayan, dan lain-lain. Berikut ini hasil analisis data permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan.

Pada data 5 gambar 4.30 merupakan pengkreasian dari nama sebuah swalayan, yakni '*Carrefour*'. Kata '*Carrepmu*' yang merupakan representasi kata '*karepmu*' yang mempunyai arti '*terserah kamu*'. Kontruksi kata plesetan '*Carrepmu*' ini dituliskan dalam bentuk dan lambang yang mirip dengan swalayan '*Carrefour*'.

### **3.3.3 Permainan Bahasa Peniruan Iklan / Acara pada Media Masa**

Permainan bahasa ini merupakan sebuah bentuk permainan bahasa yang bentuk dan tampilannya mengadopsi dari nama dan tampilan iklan pada media massa. Dalam hal ini, media massa yang biasa ditiru adalah media televisi, karena dalam media televisi terdapat banyak iklan maupun acara yang tampilannya menarik. Berikut ini hasil analisis data permainan bahasa peniruan iklan / acara pada media masa.

Pada data 6 gambar 4.31 terdapat kata "*Mancing Perkoro*" yang merupakan plesetan dari nama sebuah acara televisi yaitu "*Mancing Mania*". Acara Mancing Mania adalah sebuah acara televisi yang menyajikan kegiatan memancing ikan. Sedangkan pada data tersebut, yang dimaksudkan "*Mancing Perkoro*" adalah membuat ulah atau melakukan suatu hal yang dapat menimbulkan masalah.

Dalam pembahasan hasil penelitian ini, bentuk kreatif ditemukan ada lima jenis klasifikasinya, yakni (1) kontras mutlak, (2) peniruan ungkapan populer, (3) kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum, (4) hubungan sebab-akibat tidak logis / logika terbalik, dan (5) perbandingan. Kemudian untuk variasi kata hanya ditemukan dua jenis, yakni variasi kata berupa singkatan dan variasi kata berupa akronim. Selanjutnya untuk permainan bahasa ditemukan tiga jenis, yakni (1) permainan bahasa peniruan produk konsumsi, (2) permainan bahasa peniruan iklan / acara pada media massa, dan (3) permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini tabel hasil penelitian analisis bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa dalam *Display Picture Blackberry Messenger*.

No	Aspek Penelitian	Jenis	Jumlah Data
1.	Bentuk Kreatif	a. Kontras Mutlak	4
		b. Peniruan Ungkapan Populer	7
		c. Kontradiksi / Kontras Sebab-Akibat Secara Umum	4
		d. Hubungan Sebab-Akibat Tidak Logis / Logika Terbalik	2
		e. Bentuk Kreatif Perbandingan	3
2.	Variasi Kata	a. Singkatan	1
		b. Akronim	4
3.	Permainan Bahasa	a. Permainan bahasa peniruan produk konsumsi	4
		b. Permainan Bahasa Peniruan Nama Tempat / Nama Bangunan	1
		c. Permainan Bahasa Peniruan Nama Iklan / Acara pada Media Massa	1
Jumlah Data			31

### 3.4 Pembahasan

Penelitian mengenai analisis bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa dalam *Display Picture Blackberry Messenger* ini merupakan

pengembangan dari penelitian sebelumnya yang sejenis dengan menggunakan penerapan teori analisis permainan bahasa. Untuk lebih mengetahui kevaliditasan penelitian ini, maka peneliti menghubungkannya dengan beberapa temuan studi yang mempunyai kesamaan kajian teori.

Yang pertama, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Prasetya (2001) dengan judul skripsi “Fungsi Pengungkapan, Variasi, Kalimat, dan Manfaat Isi Pesan Ragam Bahasa *Short Message Service (SMS)* “Kring Pemilu” pada Surat Kabar *SoloPos* Bulan Maret 2004”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Prasetya adalah berhubungan dengan variasi-variasi bentuk kata dan kalimat. Perbedaannya, penelitian ini mengkaji variasi dan permainan bahasa dalam Display Picture Blackberry Messenger, sedangkan penelitian Prasetya mengkaji variasi kata dan bahasa dalam segi kebahasaan *SMS* masyarakat dalam surat kabar *SoloPos*.

Kedua, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Sholichah (2004) dengan judul “Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Slang dalam Wacana SMS di *Handphone*”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Sholichah adalah berkaitan dengan analisis ragam bahasa/permainan bahasa. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada bentuk kreatif, variasi dan permainan bahasa dalam Display Picture Blackberry Messenger, sedangkan penelitian Sholichah mengkaji bentuk bahasa slang dalam wacana SMS ditinjau berdasarkan bentuk proses pembentukan dan fungsi sosialnya.



Ketiga, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Wardani (2010) dengan judul “Karakteristik Pemakaian Gaya Bahasa dalam Wacana Stiker Kendaraan Bermotor (Tinjauan Sociolinguistik)”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Wardani adalah kesamaannya dalam mengkaji bentuk kreatif karena penelitian Wardani ini mengkaji pemakaian gaya bahasa pada stiker, dimana gaya bahasa itu adalah salah satu unsur dalam suatu bentuk kreatif. Perbedaannya, penelitian ini mengkaji bentuk kreatif secara keseluruhan dalam *Display Picture BBM*, sedangkan penelitian Wardani mengkaji bentuk kreatif khususnya karakteristik pemakaian gaya bahasa pada wacana stiker kendaraan bermotor berdasarkan tinjauan sociolinguistik.

Keempat, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Fitriani (2011) dengan judul penelitian “Analisis Permainan Bahasa, Singkatan, dan Akronim pada Pemakaian Bahasa SMS Gaul di *Handphone*”. Huruf. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fitriani adalah berhubungan dengan permainan bahasa, singkatan dan akronim yang terdapat dalam media telepon seluler. Adapun perbedaannya, penelitian ini berfokus pada kebahasaan dalam *Display Picture Blackberry Messenger*, sedangkan penelitian Fitriani berfokus pada segi kebahasaan SMS gaul di *handphone*.

Kelima, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Nikmah (2012) dengan judul “Analisis Akronim Gaul pada Wacana Stiker”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nikmah adalah kesamaannya dalam mengkaji bentuk variasi kata, yaitu akronim. Perbedaannya terletak pada sumber/media

yang diteliti yaitu penelitian ini terfokus pada *Display Picture BBM*, sedangkan penelitian Nikmah terfokus pada stiker yang berakronim.

Keenam, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Santoso (2012) dengan judul penelitian “Permainan Bahasa pada Stiker Sepeda Motor”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Santoso adalah sama-sama mengkaji bentuk-bentuk permainan bahasa. Perbedaannya, penelitian ini terfokus pada permainan bahasa dalam *Display Picture Blackberry Messenger*, sedangkan penelitian Santoso terfokus pada permainan bahasa dalam stiker sepeda motor.

Ketujuh, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Susanti (2012) dengan judul “Analisis Makna dan Maksud pada Ungkapan Stiker Humor Bernilai Pendidikan”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Susanti adalah kesamaan dalam mengkaji bentuk-bentuk permainan bahasa, khususnya untuk penelitian Susanti ini adalah bahasa humor. Perbedaannya, penelitian ini hanya mengkaji makna permainan bahasa dalam *Display Picture BBM*, sedangkan penelitian Susanti mengkaji makna dan maksud tuturan pada stiker humor yang bernilai pendidikan.

Kedelapan, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Musyarofah (2013) dengan judul “Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme dalam Stiker Humor Di Daerah Surakarta”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Musyarofah adalah kesamaannya dalam mengkaji bentuk kreatif karena penelitian Musyarofah ini mengkaji penggunaan gaya bahasa pada

stiker, dimana gaya bahasa itu adalah salah satu unsur dalam suatu bentuk kreatif. Perbedaannya, penelitian ini mengkaji bentuk kreatif secara keseluruhan dalam *Display Picture BBM*, sedangkan penelitian Musyarofah mengkaji bentuk kreatif khususnya penggunaan gaya bahasa sarkasme pada stiker humor di daerah Surakarta.

Kesembilan, hasil penelitian dibandingkan dengan temuan studi milik Perwira (2013) dengan judul “Variasi Bahasa Sapaan Jual Beli Pedagang Pasar Klitikan Semanggi Surakarta pada Bulan Desember 2012”. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Perwira adalah mengkaji tentang variasi atau ragam kata/bahasa. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada bentuk kreatif, variasi dan permainan bahasa dalam *Display Picture Blackberry Messenger*, sedangkan penelitian Perwira berfokus pada kata/bahasa sapaan yang digunakan oleh pedagang Pasar Klitikan Semanggi.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan deskripsi hasil perolehan data serta pembahasan dan analisis data dalam penelitian ini yang mengkaji *Display Picture Blackberry Messenger* dapat disimpulkan bahwa dalam *Display Picture Blackberry Messenger* seringkali menggunakan berbagai macam gambar yang berisi tulisan-tulisan kreatif dan menarik. Dalam hal ini peneliti hanya mengkaji dan meneliti bentuk-bentuk tersebut dalam tiga jenis, yakni bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa.

Pertama, analisis bentuk kreatif terdapat 20 data yang terbagi dalam lima jenis, yakni (1) kontras mutlak terdapat 4 data, (2) peniruan ungkapan populer terdapat 7 data, (3) kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum terdapat 4 data, (4)

hubungan sebab-akibat tidak logis / logika terbalik terdapat 2 data, dan (5) bentuk kreatif perbandingan terdapat 3 data.

Kedua, analisis variasi kata terdapat 5 data yang terbagi dalam dua jenis, yakni dan variasi kata berupa singkatan dan variasi kata berupa akronim. Variasi kata berupa singkatan terdapat 1 data dan variasi kata berupa akronim yang terdapat 4 data.

Ketiga, untuk permainan bahasa terdapat 6 data yang terbagi dalam tiga jenis, yakni (1) permainan bahasa peniruan produk konsumsi, (2) permainan bahasa peniruan iklan / acara pada media masa, dan (3) permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan. Permainan bahasa peniruan produk konsumsi ada 4 data, permainan bahasa peniruan iklan / acara pada media masa ada 1 data, dan permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan ada 1 data.

## 5. Daftar Pustaka

- Fitriani, Engga. 2011. "Analisis Permainan Bahasa, Singkatan, dan Akronim pada Pemakaian Bahasa SMS Gaul di *Handphone*". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kridalaksana, Harimukti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Morelent, Yetty. 2007. *Pola Singkatan Pada SMS dan Interpretasi Gandanya*. Dalam Konferensi Linguistik Tahunan Unika Atma Jaya 5 Jakarta 7-9 Mei 2007 (Makalah).
- Musyarofah. 2013. "Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme dalam Stiker Humor di Daerah Surakarta". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nikmah, Zulfatu. 2012. "Analisis Akronim Gaul pada Wacana Stiker". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Perwira, Asa Aga. 2013. "Variasi Bahasa Sapaan Jual Beli Pedagang Pasar Klitikan Semanggi Surakarta pada Bulan Desember 2012". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Prasetya, Heri Adi. 2001. "Fungsi Pengungkapan, Variasi, Kalimat, dan Manfaat Isi Pesan Ragam Bahasa *Short Message Service (SMS)* "Kring Pemilu" pada Surat Kabar Solo Pos Bulan Maret 2004". Skripsi. Surakarta: UNS.
- Santoso, Sukrisno. 2012. "Permainan Bahasa pada Stiker Sepeda Motor". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sholichah, Hidayatus Nur. 2004. "Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Slang dalam Wacana Sms di *Handphone*". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Susanti, Irin Dwi. 2012. "Analisis Makna dan Maksud pada Ungkapan Stiker Humor Bernilai Pendidikan". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wardani, Ratna Dewi Nafsi Sih. 2010. "Karakteristik Pemakaian Gaya Bahasa dalam Wacana Stiker Kendaraan Bermotor (Tinjauan Sociolinguistik)". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2006. *Sociolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Wikipedia. 2013. *Blackberry Messenger*. [Http://www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com). Diakses pada Selasa, 9 April 2013 pukul 21.30 WIB.